

**2019-20**

Especialidad	EE. SS. de Diseño de Gráfico	Curso	4º
Asignatura	Diseño editorial		
Materia			
Profesor/a	Dto. Diseño gráfico		
Departamento	Dto. Diseño gráfico		
Semestre	1º		
Horas semana	4+2		
Carácter	OP	Tipo	TP
Créditos ETSC	4		

Carácter: FB:Formación Básica), OB (Obligatoria de Especialidad), OP (Optativa) PEX (Prácticas externas), TFE (Trabajo fin de estudios)

Tipo: T(Teórica) TP (Teórico- Práctico), P (Práctica)

Introducción a la asignatura

El diseño editorial sigue inmerso en un proceso de cambio, se publican más libros que nunca pero los nuevos medios digitales ofrecen contenidos y servicios que el papel nunca podrá ofrecer.

Esta asignatura permitirá una profundización en aspectos como los formatos de publicación, el uso del papel, la tipografía, la ilustración y la fotografía. En todo momento estableceremos la relación del diseñador con otros agentes implicados en

el sector editorial como: tipógrafos, fotógrafos, ilustradores, impresores, entre otros.

#### Requisitos previos y recomendaciones

Poseer destrezas conceptuales para el análisis de una imagen.

Tener capacidades de gestión y generación del objeto del diseño, así mismo capacidad de trabajo en equipo.

Desarrollo de las capacidades organizativas y ejecutivas en relación a materiales y planificación.

Estar capacitado para recopilar información de fuentes diversas.

Conocimientos de historia, cultura del diseño y lenguaje gráfico digital.

Haber cursado la asignatura relacionadas con la materia en cursos anteriores, especialmente haber superado el módulo de diseño editorial de la materia de proyectos II del tercer curso.

Se recomienda para el desarrollo de la asignatura seguir el programa de evaluación continua y cumplir de manera regular la asistencia a clase.

#### Competencias

##### Competencias transversales:

- Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que realiza.
- Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. integrarse en equipos multidisciplinares y contextos culturales diversos.
- Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- Buscar la excelencia y la calidad en la actividad profesional.
- Usar medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

##### Competencias generales:

- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en

funciones, necesidades y materiales.

- Aplicar los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- Optimizar la utilización de recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

### Competencias específicas

- Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- Determinar y, en su caso, crear soluciones editoriales adecuadas al objetivo del proyecto.
- Analizar las partes básicas de un libro y utiliza el lenguaje específico de la materia.
- Analiza los elementos de una retícula y las relaciones entre los distintos elementos.
- Ejercita la cultura visual en lo referente al diseño editorial.

Contenidos

### Temario. Asignatura optativa

5.1- Temario de la asignatura

Orden	Tema	Apartados	Actividades Obligatorias (evaluables)
1º	Repaso diseño editorial	Introducción  El diseño editorial como punto de encuentro	Proyecto editorial I
2º	Principios del diseño editorial	Organizar la información Anatomía de una página Retícula: composición, escala, contraste y jerarquía	Proyecto editorial II Lectura obligatoria

3º	Diseño editorial aplicado	Folletos Catálogos Libros experimentales Revistas Libros Colecciones Periódicos	Proyecto editorial III a
4.	Tendencias diseño editorial	El futuro del libro Cómo presentar proyectos de editorial	Proyecto editorial III b

Metodología de enseñanza aprendizaje

**Teórico Práctica. Presencial.**

**Aprendizaje basado en resolución de problemas y casos.**

**Trabajo individual y en equipo.**

**Portafolio**

Tiempo de trabajo (Desarrollo de las competencias en cómputo de horas ECTS)

DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS											
Metodología para la adquisición de la competencia				Estrategias evaluativas* (Ponderación para la evaluación)							
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas al alumno			COMPETENCIAS	Pruebas	Présencia	Trabajos y proyectos	Informes y memorias	Autoevaluación	Trabajos de análisis	Otros
	Trabajo	Trabajo	Total horas								
Clases teóricas	16		16								
Clases teórico- prácticas											
Clases prácticas	24	10	34		X	X	X	X	X		
Actividades obligatorias evaluables	12	30	42		X	X	X	X	X	X	
Tutoría (individual/colectiva, si procede)	8		8			X					
Seminarios/ Jornadas											
Pruebas evaluación											
Actividades complementarias											
Otros											Total
Total HORAS de trabajo estudiante	60	40	100								100 %



7.1- Calendario y/o cronograma de la asignatura.

Tema	Ejercicio, actividad o examen	Horas	Fecha
	Introducción a la asignatura	2 H presencial	
1º	Repaso diseño editorial	6 H presenciales 2 H autónomas	
2º	Principios del diseño editorial	16 H presenciales 10 H autónomas	
3º	Diseño editorial aplicado	16 H presenciales 12 H autónomas	
4º	Tendencias diseño editorial	18 H presenciales 14 H autónomas	
5º	Repaso y revisión de proyectos pendientes	4 H presenciales	

Evaluación y Calificación

## 8.1- Sistema de Evaluación

### 8.1- Sistema de Evaluación

Analizar y resolver problemas relacionados con el diseño editorial partiendo de un proceso de documentación previo.

Realizar proyectos básicos de diseño editorial partiendo de una búsqueda y análisis de información.

Conocer y aplicar las diferentes maneras de maquetar un texto en la creación de diferentes productos editoriales.

Conocer las diferentes partes de una página, un libro y sus tipologías.

Realizar y documentar correctamente los proyectos propuestos.

Utilizar con concreción la terminología propia del diseño editorial.

Mostrar conocimiento visual en lo referente al diseño editorial.

## 8.2- Convocatorias

### **Primera convocatoria. Examen final.**

Los alumnos que no hayan obtenido calificación positiva como resultado de no haber superado las actividades evaluables (proyectos y trabajo libro) correspondientes a las unidades didácticas podrán concurrir a la realización de un examen final que versará sobre todos los contenidos de la asignatura. Se realizará la fecha señalada por Jefatura de Estudios en el calendario académico.

El examen final podrá contener una parte de carácter práctica con uno o varios supuestos a desarrollar en el tiempo planteado.

En la fecha que se establezca, el alumno deberá presentar aquel o aquellos proyectos que no hayan obtenido en su momento calificación positiva (del listado de 4 proyectos realizados durante las distintas unidades además de los trabajos de lectura ). Será necesario para aprobar la asignatura en el examen final obtener calificación igual o superior a 5 puntos en cada uno de los proyectos.

### **Segunda convocatoria.**

Los alumnos que concurren a la segunda convocatoria del año académico realizarán un examen teórico-práctico sobre todos los contenidos de la asignatura en las fechas señaladas por jefatura de estudios.

A la entrada del examen el alumno deberá entregar los proyectos no superados de los planteados durante el curso. Esta entrega se realizará tal como establezca el brief de cada proyecto (y siguiendo lo planteado en la convocatoria del examen). Dichas prácticas deberán ser calificadas como APTAS para obtener el aprobado de la asignatura (con la ponderación que establezca cada brief o la convocatoria del examen). En caso contrario (proyecto no apto) se podrá obtener como máximo un 4 en la nota final y la asignatura será NO SUPERADA.



8.3- Criterios de evaluación y calificación

Resultados de aprendizaje (punto 8.1)

Criterios de promoción y mínimos exigibles.

Criterios de calificación.

Resultados de aprendizaje (punto 8.1)

8.4- Medidas excepcionales

No se plantean medidas excepcionales

8.5- Ponderación para la evaluación continua.

**Calificación**

**Las calificaciones se expresarán con un valor numérico de cero a diez con un decimal.**

Cuadro de ponderación de calificación unidades didácticas y otras actividades (%)

Ud 1	Ud 2	Ud 3	Act libro
30	30	30	10

8.6- Criterios para la evaluación de alumnos con reducción autorizada del porcentaje previsto de presencialidad.

Los alumnos con una reducción autorizada del porcentaje previsto del porcentaje previsto de presencialidad serán evaluadas según los porcentajes y criterios seguidos en la evaluación extraordinaria.

### 8.7- Criterios para la evaluación extraordinaria

#### Primera convocatoria. Examen final. ENERO-FEBRERO

Cuadro de ponderación Examen Final (%). Segunda convocatoria.	
Prácticas EF	Examen Final
70% (3 proyectos)	30% (examen y libro)

#### Segunda convocatoria. Examen final. SEPTIEMBRE

Cuadro de ponderación Examen Final (%). Segunda convocatoria.	
Prácticas EF	Examen Final
70% (3 proyectos)	30% (examen y libro)

### 8.7.1 Pruebas para 3º y 4º convocatoria

Los alumnos que no han asistido a clase por haber promocionado o asistieron en el pasado con otro profesor serán evaluadas según los porcentajes y criterios seguidos en la evaluación extraordinaria.

### 8.8- Criterios para la evaluación de alumnos con discapacidad

(Los profesores deberán realizar la correspondiente adaptación en función del tipo de discapacidad del alumno en cuestión)

Recursos y materiales didácticos

Aula: Proyector/ ordenador

Un ordenador por alumno (del centro)

Videoprojector

Recomendable que todos los alumnos dispongan de su propio ordenador,

Bibliografía

10.1- Bibliografía general.

Diseño Editorial. Periódicos y revistas. Yolanda Zappaterra. Ed. GG

Manual de edición y autoedición. José Martínez de Sousa. Ed. Pirámide.

Muller Brockmann. Sistema de retículas. Ed. GG

Jorge del Buen Unna. Manual de diseño editorial. Trea

Jost Hochuli. Diseñando libros. Ed. Campgrafic

Rosa Llop. Un sistema gráfico para las cubiertas de libros. Ed- GG

10.2- Bibliografía complementaria

Raquel Marín. Ortotipografía para diseñadores. GG

Angharad Lewis. ¿Quieres publicar una revista? Ed. GG

Teal Trigs. Fanzines. Thames and Hudson

Luis Borrás Perello. El libro y la edición. Ed. TREA

VVAA. La cultura en el bolsillo. Historia del libro de bolsillo en España. Ed. TREA

Audrey Niffenegger. Classic Penguin: Cover to Cover. Penguin

Philipp Luidl. Tipografía básica. Ed. Camp-  
grafic

Web y otras fuentes

[www.domestika.org](http://www.domestika.org)

visual.gi

Behance.net